

ESCUELA DE INFORMÁTICA SISTEMAS OPERATIVOS
Proyecto I Fecha de entrega 5 de Abril
Valor 15%

Profesores: Cristian Brenes G. M.Sc.

Implemente un programa en C que juegue Rummy.

Se usan 2 juegos (mazos) de [barajas](#) completas, es decir, 104 [naipes](#) + 4 comodines o jokers (dos por cada baraja) y jugaran un número fijo de 4 jugadores.

Se reparten 14 fichas a cada jugador y el resto de las fichas se destinan a la banca.

Las 108 fichas deben estar repartidas aleatoriamente en una estructura de datos en entre los cuatro “jugadores”

El objetivo de cada mano es descargar todas las fichas en la mesa. El primer jugador en quedarse sin fichas es el ganador de la mano.



Para apearse por primera vez deberán la sumatoria de la apeada debe ser superior a 30 puntos en uno o más grupos y/o escaleras Cada jugador, a su turno, intentara bajar *uno o más grupos o*



escaleras (en otras palabras en el turno del jugador puede hacer todas las apeadas o embones que pueda)

- ↯ Los grupos pueden ser ternas (3 cartas) o cuaternas (4 cartas), (cartas del mismo valor y palos diferentes.)
- ↯ Las escaleras son tres o más fichas consecutivas del mismo palo
- ↯ Los comodines pueden ocupar cualquier lugar siempre que estén en la mano del jugador, una vez puestos en la mesa toman el valor asignado.
- ↯ Hay una estructura de datos llamada apeadas que es la más importante porque está repartida en cada uno de los cuatro jugadores.
- ↯ Cada jugador tiene una estructura de datos con su mazo de fichas (las asignadas originalmente + las que come).

El juego

Cuando a un jugador le corresponde su turno revisa de su mazo a ver si tiene alguna apeada lo cual es difícil si no ha comido fichas, después de la primera vez que se apeó. La esencia del juego consiste en buscar en cada una de las apeadas para hacer embones o para buscar si puede deshacer alguna apeada y formar una nueva, claramente dejando siempre las apeadas “CONSISTENTES”

Cada jugador debe hacer UNA VALORACIÓN de las jugadas posibles de llevar a cabo (embones, apeadas nuevas, descomponer apeadas para hacer nuevas, robar fichas para hacer nuevas apeadas sin aportar ni una de las suyas)

El ganador del juego será quien termine sin fichas de primero o en el peor de los casos quien, cuando se terminen las fichas por comer, tenga la menor cantidad de puntos.

Seré necesario programar un hilo para cada jugador y un hilo juego.

Fecha de entrega: martes 5 de abril.

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Como Arroz!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



SECCION REGIONAL
REGIÓN HUETAR NORTE Y CARIBE, CAMPUS SARAPIQUÍ
TEL: 2562-60-50
CORREO ELECTRÓNICO: sarapiqui@una.ac



Guía de Evaluación

Repartir las fichas a cada jugador y crear las posibles apeadas estructuras de datos creadas 10 pts

Tomar una ficha nueva 10 pts

Hacer una estructura de datos para cada apeada posible por jugador

Apeada de fichas iguales 15 pts

Apeada de escalerilla 15 pts

Apeada usando comodín 15 pts

Hacer la primera apeada mínimo sumatoria de 30 pts 15 pts

Tomar fichas de una apeada, dejar la apeada consistente y hacer la suya 15 pts

Hacer embones 5 pts